

JOGOS ELETRÔNICOS COMO AUXÍLIO NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Diogo Rafael Lemos Soares Cosme (UFS)

Os jogos em geral tem sido objeto de pesquisa no campo educacional há algum tempo. Jogos de tabuleiro, por exemplo, são considerados bons mecanismos de prática de conhecimentos. O xadrez é um grande exemplo disso. Peões, cavalos, reis, rainhas, torres e bispos são tidos como objetos que dentro de um sistema de regras são úteis para o desenvolvimento da lógica. No âmbito da linguagem, força e telefone-sem-fio são alguns modelos usados em sala de aula para fazer com que o aluno pratique o conteúdo de forma lúdica. No entanto, ainda há uma visão muito negativa no que se refere ao uso de jogos eletrônicos (JE) para a aprendizagem. Por um lado, as pessoas podem ter adquirido essa idéia pelos casos de vício ou violência que as grandes mídias popularizam de modo sensacionalista. Por outro, ainda há muito preconceito quanto a eles pelo fato de pais e professores terem nascidos numa época em que a tecnologia ainda era muito aquém da atual e por não terem acompanhado o desenvolvimento dela, configurando-se no que Marc Prensky (2005, p. 1 e 2) chama de Imigrantes Digitais.

Em contrapartida, as pessoas que nasceram quando as mídias que surgiam hoje já eram consideradas obsoletas ao fim do dia graças à assustadora velocidade do desenvolvimento da indústria de tecnologia são classificadas como Nativos Digitais. Uma vez que a presença com mecanismos diversos é constante para uma pessoa, ela quase que inerentemente é capaz de lidar com máquinas e informações não-físicas com uma facilidade surpreendente, sobretudo, se comparada à capacidade dos Imigrantes – assim chamados, porque precisam se adequar e se alfabetizar para imergir num novo mundo.

O processo de imigração digital ainda não é tão comum, especialmente no campo educacional. Muito se tem discutido sobre o uso de gêneros textuais no ensino de língua, a função deles e como devem ser abordados. Face ao tradicionalismo no ensino de língua no Brasil, os gêneros têm sido colocados à parte dos currículos escolares, causando, assim, um ensino desfalcado, caracterizado pelo mecanicismo da exposição

da gramática normativa como fonte única de obtenção do sistema lingüístico, e pela falta de contextualização dos usos da língua, isto é, sem praticá-los, objetivando-os para situações reais de uso ou simuladas. O despreparo dos docentes em relação ao tema também se configura como um empecilho a uma melhor metodologia. A desatualização desses profissionais no que tange a entrar em contato com novas tecnologias e conhecimentos metodológicos implica aulas repetitivas que desmotivam tanto os alunos quanto os próprios professores.

Nos próprios PCN's, podemos notar uma reflexão sobre os gêneros com o intuito de direcionar os currículos para um ensino mais eficaz. A meta deles é promover a aprendizagem de uma maneira mais significativa, uma capaz de levar o aluno a construir uma competência comunicativa por meio de usos realistas.

O ensino-aprendizagem de língua estrangeira no nível médio deve ser pensado em turmas de competências abrangentes e, não, estáticas, pois sendo “a língua o veículo da comunicação de um povo, é através de sua forma de expressar-se que esse povo transmite sua cultura, suas tradições, seus conhecimentos” (BRASIL, PCN, 1998, p. 61)

A justificativa para o desenvolvimento da prática de ensino no contexto escolar sob a ótica dos gêneros textuais que perpassa todo o documento é proporcionar o desenvolvimento de diferentes habilidades a partir da relação entre texto e contexto e suas aplicações sociais. (BRASIL, PCN, 1998, p. 30) A partir dessa perspectiva, os gêneros não serviriam apenas como ter contato com a língua de outro modo, mas como um suporte que proporcionasse aos alunos absorver múltiplos tipos de estruturas, logo, possibilitando-os a formar uma base de onde teriam arrimo para a construção de seus discursos em variadas situações de fala.

Desse modo, é preciso naturalizar o discurso de que jogos eletrônicos, (também mídias novas, como sites, e-mail etc.) são sim um tipo de gênero. Fazendo uma comparação rasa e audaciosa com a literatura, jogos, no geral, possuem personagens, espaço, (muitas vezes) tempo e, o grande diferencial, um enredo não finalizado e, acima de tudo, moldável. Isto é, possuem estruturas semi-fixas que compõem enunciados inteligíveis, mas que não são compreendidos muitas vezes pela a) falta de pesquisa e

notoriedade deles como um gênero b) pela incapacidade de muitos de manuseá-los (de forma fruída). Tal pensamento implica ressaltar a necessidade do Letramento Digital.

A palavra "letramento" tornou-se usual em português apenas recentemente, a partir da tradução feita por Mary Kato (1986) para o termo "literacy", que aparece freqüentemente nos estudos sobre leitura e escrita publicados em língua inglesa. [...]

Letramentos digitais (LDs) são conjuntos de letramentos (práticas sociais) que se apóiam, entrelaçam, e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente. (BUZATO, 2006, p. 7)

O próprio Marcuschi aborda a necessidade de se pesquisar mais sobre o tema, visto a sua funcionalidade e emergente necessidade.

Mais do que em qualquer outra época, hoje proliferam gêneros novos dentro de novas tecnologias, particularmente na mídia eletrônica (digital). Diante disso, vale indagar-se se a escola deverá amanhã se ocupar de como se produz um e-mail e outros gêneros do discurso do mundo virtual ou se isso não é sua atribuição. (MARCUSCHI, 2008, p. 198).

Mais adiante ele comenta sutilmente sobre os jogos.

Todos os gêneros aqui tratados dizem respeito a interações entre indivíduos reais [...] Por isso optamos por não tratar do gênero textual [...] dos MUDs (Multi-User-Dungeon). Trata-se de um programa de jogos muito conhecido nos anos 1970 [...] Como opera numa relação com um mundo imaginário, pareceu não caber nesse contexto de análise. No caso dos MUDs, temos um tipo de relação irreal, relação com a fantasia e não com seres reais e trata-se de um jogo. Por essa razão, foi daqui excluído.

Diante de tudo isso, é possível indagar-se que tipo de prática social emerge com as novas formas de discurso virtual pela *internet*. Pode-se falar em letramento digital, como foi inicialmente sugerido? Creio que é cedo para tanto. Mas já se pode dizer que temos novas *situações de letramento cultural* (idem, ibidem, p. 203).

Não se configura um discurso inovador dizer que jogos eletrônicos são uma das maiores formas de entretenimento em tempos modernos. Com efeito, eles têm sido usados numa freqüência tão grande que se criou grande preocupação por parte dos pais e atuantes nas áreas de saúde física e mental. Vício e influência a sexo e violência são as principais reclamações feitas. Não se negará aqui que em muitos desses jogos realmente se perpassam valores distorcidos que podem ser assimilados por crianças e

adolescentes. Não obstante, assim como em vários âmbitos, faz parte dos educadores e progenitores separar o joio do trigo. Melhor do que dizer a juventude o que ela não deve fazer é tentar achar uma valia em suas atitudes. Além de que games poderiam também levar os jogadores a algum tipo de catarse, causando o efeito contrário esperado dos mais. Ou seja, ao invés de uma criança ser estimulada a agir violentamente em decorrência de um jogo de luta, ela poderia usá-lo como escape a toda a violência que ela possui internalizada pelos estresses do dia a dia e frustrações comuns, visto que tais são naturais em um ser humano.

O que faz com que as crianças permaneçam jogando esses jogos não é a violência (isso é tudo falso e as crianças sabem disso), mas sim a habilidade de trabalhar em equipe com outros para alcançar objetivos cada vez mais difíceis (PRENSKY, 2004, p. 4, tradução nossa)

O jogo eletrônico é válido para o processo de ensino e aprendizagem tanto passiva quanto ativamente. Tem-se discutido bastante como a gramática deve ser abolida ou, ao menos, ter o seu uso diminuído consideravelmente no que tange ao ensino de línguas – no nosso caso, língua inglesa.

A abordagem comunicativa se apresenta como prática mais eficaz do que os modelos clássicos de tradução pela sua proposta de manter as atividades como significativas para os alunos e de expô-los ao máximo possível ao contato com a língua a fim de que sejam capazes de adquirir os sistemas lingüísticos da língua alvo por observação, absorção e regulamentação própria. Atividades em que a gramática seja trabalhada indutivamente, isto é, por apresentação de expressões com certo padrão que façam com que os alunos compreendam não somente o objetivo como também a estrutura sem a necessidade de lhes ser dito explicitamente o porquê de tal expressão ser usada e em que contexto. Para tanto, exige-se dos estudantes um grande senso de observação e extração de informação útil, raciocínio lógico e poder de crítica. Infelizmente, nem todas as pessoas durante sua formação de vida e escolar, passam por ensinamentos que os levem a adquirir tais capacidades. O jogo, porém, pode servir como auxílio ao passo que traz séries de enigmas. Em jogos de primeira pessoa, por exemplo, é comum exigir do jogador a busca de utensílios como chaves ou cartões que

abrem determinados tipos de porta; cores podem ser usadas para representar que chave é equivalente a que porta, trabalhando o poder de associação.

A chave do uso de JE é a possibilidade de um universo que simula situações em que a exposição da Língua Alvo (LA) possa ser realizada contextualizadamente. Esse poder eu chamo de Pseudo-Realidade. Realidade porque as regras, gráficos e sonoridades que montam um jogo são capazes de criar espaços e momentos em que o jogador se desloque do seu local físico e tempo corrente para esse simulado de modo que esteja, ainda assim, amparado por uma gama de variáveis que lhe permitam agir conforme o ambiente. Jogos de futebol, por exemplo, podem exigir do gamer conhecimentos, planejamentos e reações que um técnico de futebol passa em seu dia a dia. O uso do sufixo “pseudo-” aparece naturalmente por conta de essa realidade ser estruturada apenas por bytes.

A interpretação de personagens em lugares que não é próprio do jogador, como o caso supracitado, estimulam a compreensão do inglês pragmaticamente. Ao invés da significação direta por tradução ou indireta pela descrição de termos feitos por um professor ou colega de sala em instruções formais, as definições dos termos vão sendo construídos aos poucos por experiências empíricas de observação e dedução ou tentativa e consequência. Embora muitos possam contrapor a idéia ao afirmar que essa prática pode causar aprendizagem deficiente porque o aprendizado não terá sido o foco ou, principalmente, porque não terá sua eficácia sido avaliada sintática e conteudisticamente, acredito que esse recebimento de informações é válido porque sofre de associação: uma habilidade muito útil no aprendizado de línguas. Jogadores que buscam mais tardiamente por instruções formais de LA, costumeiramente, trazem consigo um bom vocabulário com verbos como Run, Walk, Start, End, Trade, Jump, Roll, Fly, Swimm, Drive, Throw. Alguns outros exemplos por classes de jogos:

- Esportivos: net, goal, score, match, stadium, weather, rain, snow
- Ação: knife, dagger, weapon, gun, grenade, bow and arrows.
- RPG: talk, equip, buy, sell, inn, tent, heal, potion
- Corrida: speed, fuel, engine, gear, tires, track.
- Luta: punch, kick, air kick, high kick, medium kick, low kick, block.

- Plataforma: option, return to map, quit, save, load, wait.

A classe de JE que considero mais eficaz tanto para a aquisição de estruturas, léxico e outros diversos aspectos lingüísticos é a simulação. Por motivos um tanto óbvios face ao exposto tão há pouco sobre as pseudo-realidades, essa classe é rica porque na maioria das vezes (diferentemente das outras classes) trás aspectos cotidianos e jogabilidade fantástica. O que venho observando é a série The Sims, desenvolvida pela Maxis – famosa empresa californiana criadora de jogos fundada em 1987 por Will Wright e Jeff Braun, e que atualmente pertence a Eletronic Arts, normalmente abreviada a EA, um dos maiores nomes no ramo. Basicamente, em The Sims você é convidado a criar uma família, customizando cada personagem (o Sim) desde aspectos mínimos da aparência como formato e cor da sobrancelha até traços de personalidade. Daí em diante, cabe ao jogador pôr os seus sims numa casa, mobiliá-la e então viver a rotina de trabalho, escola, tarefas domésticas e cultivar relações com outros sims ou animais. A magia de The Sims é reflexo do que esse oferece no que tange a atividades do dia-a-dia: pura imitação da vida real. Desde Aristóteles há a observação de que a imitação causa deleite:

A tendência para a imitação é instintiva no homem, desde a infância. Neste ponto distingue-se de todos os outros seres, por sua aptidão muito desenvolvida para a imitação. Pela imitação adquire seus primeiros conhecimentos, por ela todos experimentam prazer. A prova é-nos visivelmente fornecida pelos fatos: objetos reais que não conseguimos olhar sem custo, contemplamo-los com satisfação em suas imagens mais exatas [...] A causa é que a aquisição de um conhecimento arrebatada não só o filósofo, mas todos os seres humanos, mesmo que não saboreiem durante muito tempo essa satisfação. Sentem prazer em olhar essas imagens, cuja vista os instrui e os induz a discorrer sobre cada uma e a discernir aí fulano ou sicrano (idem, 2003, p. 36)

Em The Sims, os jogadores entram em contato com a base do presente simples que são as práticas costumeiras (verbos como sleep, take a shower, etc.); tipos de cômodos e seus respectivos objetos (bed, table, rug...); dias da semana; profissões.

Temos também um vasto leque de games que formam os chamados jogos de interpretação de personagem online e em massa para múltiplos jogadores (*Massively* ou *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multi massive online Role-Playing Game*), mais comumente conhecido como MMORPG. Eles são jogos que permitem que

milhares de jogadores criem perfis online e joguem simultaneamente em um mundo que está em constante mudança, não importante se você está online ou não. Esse tipo de JE é frutífero ao passo que ele proporciona ao usuário:

A) Sociabilidade: geralmente nesses jogos, as pessoas podem criar listas de amigos e formar times para alcançar um objetivo comum. Há a possibilidade de comunicação por texto (embora formação de grupos de conversação via voz por programas extra jogo sejam comuns) para negociar mercadorias, pedir informação, fazer ameaças e uma infindável intereção. Prensky em seu *How Kids Learn to Cooperate in Video Games*¹ (2004) trata sobre essa microcosmalidade.

Às vezes, para certificar-se que todos sobrevivam, você tem de rejeitar jogadores [fracos] que buscam parcerias em desafios. Algo que pode ser dito no chat é “Eu acho que é muito arriscado para você”. Assim como no mundo real, tal conselho nem sempre é bem-recebido, e o jogo lhe providencia a oportunidade de lidar com isso. (PRENSKY, 2004, p. 3, tradução nossa)²

B) Variação Linguística: uma vez que MMORPGs são jogados na internet, há gamers de todo o mundo. A prática do inglês sendo usado como língua franca também ocorre no mundo do entretenimento virtual. Desse modo, aprendizes dessa LA entram em contato com vários tipos de inglês porque I) ele é falado por pessoas nativas cujos países de origem são culturalmente diferentes II) falado por pessoas não nativas cuja cultura afeta o inglês III) porque a linguagem do internetês é completamente diferente da dos livros. À medida que se é possível adquirir novas formas de expressão em língua inglesa “em MMORPGs, como World of Warcraft, pessoas aprendem [também] novas identidades, novas formas de interação social e novos valores” (MATTA, 2010, p. 32).

O presente artigo busca pensar em novas maneiras de facilitar a aquisição de língua inglesa e, ainda assim, manter alguns dos objetivos educacionais, como fomentar a criticidade e criatividade, sobretudo em crianças e adolescentes. Os jogos eletrônicos ainda precisam trilhar um longo caminho antes que possam ser considerados efetivamente gêneros capazes de servir como arrimo para compreensão e produção de linguagem. A discussão sobre o tema ainda é muito recente para apontar caminhos e suscitar certezas, mas traz a esperança de levantamento de dados futuros e a opinião de que cabe aos pais e docentes imigrantes digitais que procurem meios de atualização nas novas tecnologias, porque a linha de raciocínio dos nativos digitais não mais se

encaixam com o tradicional método de ensino. É necessário encontrar meios para manter a motivação e o fluxo de idéias nos processos de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. São Paulo: Editora Martin Claret, 2003.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BUZATO, M. E. K. Letramentos digitais e formação de professores. São Paulo: Portal Educarede. 2006. Disponível em: <http://www.educarede.org.br/educa/img_conteudo/marcelobuzato.pdf>. Acesso em: 8 abril. 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros Textuais no ensino de Língua** in Produção Textual Análise de Gênero e Compreensão. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**, *On the Horizon*, v.9, n. 5. MCB University Press, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 5 mar 2010.

_____. **How Kids Learn to Cooperate in Video Games**. *On the Horizon*, v.9, n. 5. MCB University Press, 2004. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-How_Kids_Learn_to_Cooperate_in_Videogames.pdf> Acesso em: 5 mar 2010.

NOTAS

¹ What keeps the kids playing these games is not the violence (that's all fake and the kids know it), but rather the ability to work together with others to achieve more and more difficult goals

² *Como as crianças aprendem a cooperar em vídeo games*

³ Sometimes, to be sure all of you survive, you have to reject players who ask to work with you on a certain task. One of the things you can say through the speed chat is "I think this is too risky for you." Just as in the real world, such advice is not always well-received, and the game gives you the opportunity to learn to deal with this.